

II WORKSHOP DO CYSMUS

28 de Junho, 9h - 18h | Sala T4, Torre B
FCSH/NOVA



O II Workshop do Cysmus, Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura, decorre no dia 28 de Junho, entre as 9h e as 18h, na sala T4 da Torre B, da FCSH/NOVA. De manhã, apresentam-se dois painéis de exposições individuais que visam diversas temáticas relacionadas com a cultura e a comunicação audiovisual digital no século XXI. Apresentam-se e discutem-se performances e produtos multimédia, som e música em videojogos, *library music*, pós-humanismo e cibercultura, *soundscapes* domésticas entre outros tópicos. De tarde, introduzem-se uma sessão de cinema cego, uma actividade interactiva de introdução à música dos videojogos *MMO's* e a visualização comentada de um documentário sobre a produção de música em videojogos.

Nesta jornada, apresenta-se ainda o *Ebook* 'Log In, Live On - Música e Cibercultura na Era da Internet das Coisas', cujo lançamento se prevê para breve.

O Workshop pretende promover o encontro e debate entre interessados/as nos domínios visados, artistas, académicos/as, fãs, estudantes... num espaço de produção de ciência aberta.

Coordenação: Joana Freitas, Júlia Durand e Paula Gomes Ribeiro

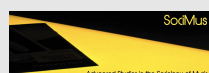
Organização: André Malhado, Filipa Cruz, Joana Freitas, João Francisco Porfírio, Júlia Durand, Marcelo Franca, Paula Gomes Ribeiro

Apoio: Daniel Camalhão, Hugo Paquete, Marília Moledo

Contactos: cysmusportugal@gmail.com

www.cysmus.weebly.pt

[f @cysmusportugal](https://www.facebook.com/cysmusportugal)



II WORKSHOP DO CYSMUS

CysMus - Grupo de Estudos Avançados em Música e Cibercultura

Programa

9h - 10h15 | *A música entre humano e pós-humano*

Apresentação do ebook 'Log In, Live On'

André Malhado

'Audio skeuomorphism': relações entre música e pós-humanismo

Paula Gomes Ribeiro

O exercício do pós-humano como transgressão de fronteiras

Hugo Paquete

'Zoe: Actuant'. Um diálogo entre arte e ciência.

10h15 - 10h45 | *Coffee break*

10h45 - 12h30 | *No filme, no jogo e na sala: a música em produtos audiovisuais*

Júlia Durand

Library music(king)

Marília Moledo

Uma canção de embalar para Ofélia: fantasia e desobediência

João Porfírio

Sons, composições e plataformas no quotidiano doméstico

Francisco Figueiredo

"Stanley's Parable", o som como influência no rumo do jogador

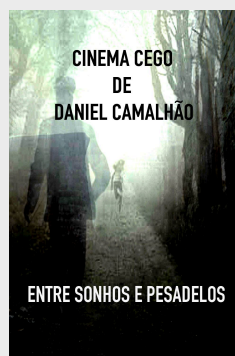
12h30 - 14h | *Pausa para almoço*

14h - 15h30



Marcelo Franca

Introdução à música de videojogos MMO's: o caso de 'World of Warcraft'



15h30 - 16h

Daniel Camalhão

Cinema Cego: "Entre Sonhos e Pesadelos"

16h - 16h30

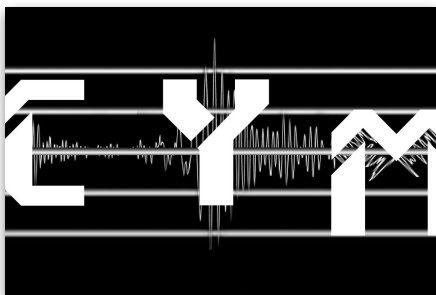
Coffee break

16h30 - 18h

Joana Freitas

Visualização comentada de 'Behind the Scenes: the making of video game music and sound'





Coordenação:

Joana Freitas

Júlia Durand

Paula Gomes Ribeiro

Organização:

André Malhado

Filipa Cruz

Joana Freitas

João Francisco Porfírio

Júlia Durand

Marcelo Franca

Paula Gomes Ribeiro

Apoio:

Daniel Camalhão

Hugo Paquete


Marília Moledo

Contactos:

cysmusportugal@gmail.pt

socimus.fcsh.unl@gmail.pt

www.cysmus.weebly.com

 @cysmusportugal

ENTRADA LIVRE

Sobre o CysMus

O CysMus define-se como um núcleo de investigação que integra investigadores/as e estudantes de diferentes graus académicos com um interesse comum: a exploração das diferentes práticas e interações musicais no panorama actual de sociabilidades e comunidades existentes na internet of things. As bases teóricas do núcleo procuram ser interdisciplinares, de modo a formar um enquadramento que se adequa à complexidade dos objectos e processos estudados.

Com esse objectivo em vista, as suas abordagens integram perspectivas e metodologias da musicologia, sociologia e antropologia da música, *game studies*, estudos culturais, estudos digitais, *media and communication studies*, música e cinema, narratologia, entre outros. O CysMus integra também o núcleo mais abrangente SociMus, dedicado à investigação de uma grande variedade de práticas musicais partindo dos preceitos e ferramentas da sociologia da música.

Entre as várias questões e problemáticas que o CysMus pretende abordar podem destacar-se:

- O estudo de cibercomunidades e da cultura de fãs em torno de determinados músicos e criações musicais, bem como as múltiplas políticas de interactividade e sociabilidades entre utilizadores, consumidores, criadores e empresas;
- A análise de música em tipos variados de produtos audiovisuais digitais (videojogos, séries, filmes, *spots* publicitários, videoclips, entre outros);
- A exploração dos modos de circulação e partilha de materiais ou conteúdos audiovisuais em diversas plataformas e sistemas online (como o *streaming*, *liveblogging*, Youtube e outras plataformas de partilha de conteúdos, redes sociais), juntamente com a co-produção e co-criação de produtos audiovisuais por parte de utilizadores, e a sua possível capitalização por entidades ou empresas *online*;
- O estudo das transformações de determinadas profissões e práticas musicais, associadas a novas lógicas de direitos de autor e hipóteses de comercialização e disseminação.

O CysMus procura assim contribuir para a criação de intersecções entre os estudos de videojogos, cinema, televisão, internet, e outros media com a investigação em música. Para além disso, tem como objectivo dinamizar encontros científicos, workshops e outros eventos pontuais onde se possam reunir todos os interessados, independentemente do seu *background* ou experiência, de modo a criar um espaço de discussão e partilha de ideias que visem estas questões, que considera incontornáveis e essenciais de serem abordadas e exploradas.

Joana Freitas | *Behind the Scenes: the making of video game music and sound*

Através da montagem de uma série de documentos, registos e outros exemplos audiovisuais relacionados com o conjunto de processos associados à composição e produção musicais para videojogos, o breve 'documentário' *Behind the Scenes: the making of video game music and sound* tem como objectivos explorar, discutir e problematizar o modo como compositores/as, produtores/as e outros/as agentes encaram a música e respectivo papel em videojogos. A influência dos videojogos e respectivas bandas sonoras no meio *online* reflecte-se também na actividade extremamente diversa e incessante por parte de milhares de utilizadores/as que contribuem para a produção, modificação e renegociação musicais desta forma de expressão, o que se traduz em factores determinantes no modo como a relação entre jogador/a, fã e estúdios é cada vez mais difusa, porosa e mutável.

João Francisco Porfírio | *Sons, composições e plataformas no quotidiano doméstico*

Parti da etnografia sensorial (Pink 2009) e de quatro casos individuais, para estudar a forma como as paisagens sonoras domésticas podem ser um material estético com um papel ativo na construção do quotidiano. Através desta metodologia, do conceito de objeto evocativo (Turkle 2007) e da forma como a música pode ser usada como um aparelho de autorregulação e de construção da identidade (DeNora 2004), construí composições sonoras tendo por base os sons que assumem ou assumiram papéis importantes no quotidiano individual de cada um dos participantes na investigação. A cada uma dessas composições sonoras foi adicionada uma fotografia do espaço doméstico dos indivíduos em causa, escolhida pelos próprios. Este objeto audiovisual foi depois partilhado na plataforma youtube para que cada um a pudesse usar no seu quotidiano, dentro e fora do espaço doméstico.

A par com estas composições que desenvolvi, os sons das paisagens sonoras de vários ambientes diferentes, começam a ser usados em novos objetos como as audiofotografias (Frolhich 2004) - que conjugam a imagem com o som de determinado momento, como meio de representação das memórias visuais e auditivas - ou as construções de paisagens sonoras de sítios como 'Chuva e vento dentro de uma tenda' ou 'ambiente de um navio pirata', que surgem no youtube, em canais como o Ambience Hub ou The Guild of Ambience.

Assim, após uma breve exposição destes conceitos e objetos proponho que se inicie uma reflexão conjunta e uma discussão sobre a forma como estes produtos poderão, ou não, ser usados no quotidiano doméstico, que papel poderão ter na construção do mesmo e que plataformas poderão servir para o suporte e partilha destes objetos audiovisuais.

Júlia Durand | *Library music(king)*

Actualmente, o que é internacionalmente conhecido por library music é ouvido em inúmeros filmes, desde telejornais e documentários a vídeos de youtube e pornografia. Os sites que comercializam esta música categorizam-na segundo géneros, instrumentação, emoção e ambiente, e a sua produção está estreitamente relacionada com a procura e tendências das indústrias audiovisuais. Proponho pensar a produção conjunta de library music segundo o conceito de 'musicking' de Christopher Small (1998), explorando o modo como todos os seus intervenientes (compositores, intérpretes, consultores musicais das companhias, criadores de audiovisual e espectadores) exercem um peso e influência específicos para determinar em que contexto esta música será ouvida, quer tenham ou não o que seria convencionalmente entendido como uma formação musical.